

GOVERNO DO ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL  
SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO  
COORDENADORIA REGIONAL DE EDUCAÇÃO DE NOVA ANDRADINA – CRE-9  
COORDENADORIA DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL  
NÚCLEO DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL DE NOVA ANDRADINA

TECNOLOGIAS DIGITAIS: DESENVOLVENDO APRENDIZAGEM COLABORATIVA  
POR MEIO DA PESQUISA E AUTORIA

NOVA ANDRADINA – MS  
MAIO DE 2017

## SUMÁRIO

<b>1 – IDENTIFICAÇÃO .....</b>	<b>03</b>
<b>2 – DESCRIÇÃO .....</b>	<b>03</b>
<b>3 - PRESSUPOSTOS TEÓRICOS METODOLÓGICOS .....</b>	<b>04</b>
<b>4 - OBJETIVO GERAL .....</b>	<b>05</b>
<b>4.1 - OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....</b>	<b>05</b>
<b>5 - ESTRATÉGIAS DE DESENVOLVIMENTO DO CURSO.....</b>	<b>06</b>
<b>5.1 - ORGANIZAÇÃO CURRICULAR .....</b>	<b>08</b>
<b>5.2 - CONTEÚDO E PROGRAMA DA FORMAÇÃO .....</b>	<b>08</b>
UNIDADE I – ORGANIZAÇÃO E GESTÃO ONLINE DO TEMPO DE ESTUDOS.....	08
UNIDADE II – PLANEJANDO AÇÕES PARTICIPATIVAS NA ESCOLA .....	12
UNIDADE III – A EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA E SEUS AGENTES TECNOLÓGICOS .....	14
UNIDADE IV – GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: UM NOVO PROCESSO DE AUTORIA NA ESCOLA.....	17
UNIDADE V – A WEB 2.0: CONCEITOS, POSSIBILIDADES, ARMAZENAMENTO DE DADOS NAS NUvens E AUTORIA ONLINE .....	21
UNIDADE VI – SALAS VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM .....	25
<b>6 - RESULTADOS ESPERADOS.....</b>	<b>27</b>
<b>7 – REFERÊNCIAS.....</b>	<b>28</b>



## 1 – IDENTIFICAÇÃO

**Título (ação):** Tecnologias Digitais: Desenvolvendo Aprendizagem Colaborativa por Meio da Pesquisa e Autoria

**Coordenadoria Regional de Educação de Nova Andradina – CRE-9**

**Núcleo Executor:** Núcleo de Tecnologia Educacional de Nova Andradina

**Gestor(a):** Luciana Batista de Oliveira Catarino

**Coordenador(a) do Projeto:** Ismael Silvério Junior

**Equipe (envolvidos):** Carla Varela, Ismael Silvério Junior, Manoel Douglas Paschoaletto.

**Coordenação Responsável:** Coordenadoria de Tecnologia Educacional - COTED

**Público-alvo:** Professor Gerenciador de Tecnologias Educacionais - PROGETEC da jurisdição do NTE Nova Andradina, Gestão Pedagógica - GEPED, Gestão de Rede e Normatização - GEREN da CRE-9.

**Carga Horária:** 130 horas.

## 2 – DESCRIÇÃO

O curso “Tecnologias Digitais: Desenvolvendo Aprendizagem Colaborativa por Meio da Pesquisa e Autoria” busca conceituar a nova sociedade da informação e comunicação e os atuais conceitos de aprendizagem, considerando que sua base está na socialização/interação entre os envolvidos.

Busca inserir na prática dos professores cursistas a pesquisa e a autoria científica, com a finalidade de criar *softwares* e objetos de aprendizagens, de forma a trabalhar em consonância com a vida cotidiana das escolas de educação básica

da Rede Estadual de Ensino, integrando o conhecimento e atendendo as exigências dessa sociedade.

### 3 - PRESSUPOSTOS TEÓRICOS METODOLÓGICOS

Atualmente o uso da internet, de computadores, de aplicativos, ambientes virtuais e das mídias estão assumindo um papel essencial na aprendizagem das pessoas e grupos. Segundo Moran (2000, p. 53) a internet é uma mídia que facilita a motivação dos alunos pela novidade e pelas possibilidades inesgotáveis de pesquisa que oferece.

Considerando que os nascidos desde a década de 80, pensam e processam as informações bem diferentes das gerações anteriores, sendo denominados como nativos digitais, cabe aos educadores deste século, aprender a se comunicar na língua e estilo deles. Segundo Prensky (2001), os nativos digitais recebem informação rapidamente, realizam múltiplas tarefas, trabalham melhor quando ligados a uma rede de contatos.

A internet é um meio de comunicação que pode ajudar-nos a rever, ampliar e modificar as formas atuais de ensinar e aprender. Para Demo (2008) toda proposta que investe na introdução das TIC na escola só pode dar certo passando pelas mãos dos professores. Ainda para o autor, o que transforma tecnologia em aprendizagem, não é a máquina, o programa eletrônico, o *software*, mas o professor, em especial em sua condição socrática. Também ressalta que, no mundo virtual, “a internet se apresenta como espaço de criatividade, interação e motivação”, (DEMO, 2008, p. 48), entretanto saber estudar virtualmente é um desafio tanto para o professor quanto ao aluno.

Vale ressaltar ainda que, atualmente, ensinar e aprender exige muito mais flexibilidade espaço-temporal, pessoal e de grupos, menos conteúdos fixos e processos mais abertos de pesquisa e de comunicação. Segundo Demo (2009), o desafio maior é produzir conhecimento, e, não mais apenas transmitir. Assim, o autor acrescenta que os indivíduos constroem conhecimento via reflexão e produção de sentido de sua experiência pessoal.

Precisamos repensar novas formas de ensino em um contexto que o professor atue como mediador do conhecimento, permitindo a colaboração e

cooperação entre elementos da turma, apresentando situações que desenvolvem sua capacidade de resolver problemas, ser autor do seu próprio conhecimento.

O curso denominado Tecnologias Digitais: Desenvolvendo Aprendizagem Colaborativa por Meio da Pesquisa e Autoria, busca conceituar a nova sociedade da informação e comunicação e os atuais conceitos de aprendizagem, considerando que sua base está na produção/socialização/interação entre os envolvidos. Tem como objetivo possibilitar a organização pessoal para o hábito de estudo, fomentado por conhecimentos teóricos e metodológicos sobre a aprendizagem, pesquisa e autoria. Atender as necessidades de formação continuada dos professores, com vistas a articular a relação entre teoria e prática da aprendizagem. Buscando contribuir para aperfeiçoar a organização do tempo de estudo e trabalho, utilizando ferramentas *online*; diagnosticando elementos que interferem no desenvolvimento das ações inerentes ao uso pedagógico das mídias na escola e estabelecer metas e aplicar estratégias para superar as dificuldades; estimular o exercício da comunicação multimodal por meio da *web 2.0* e outros recursos tecnológicos; mediar as atividades relacionadas à gamificação educativa junto aos alunos; promover a aplicabilidade de armazenamento em nuvens e desenvolver atividades em salas virtuais de aprendizagem.

Sendo assim, o aprendizado mediado pelo uso de ambientes virtuais, esse curso será oferecido na modalidade à distância e a integração com os professores cursistas pelo ambiente AVA *MOODLE* da SED MS, permitindo que os envolvidos neste curso tenham acesso a um aprendizado mais personalizado de acordo com suas necessidades, sendo estimulados a pensar criticamente, tornando-se mais independentes, autônomos na construção do seu próprio conhecimento, sendo protagonistas do próprio saber.

#### **4 - OBJETIVO GERAL**

Possibilitar a organização pessoal para o hábito de estudo, fomentado por conhecimentos teóricos e metodológicos sobre a aprendizagem, pesquisa e autoria.

##### **4.1 - OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Atender as necessidades de formação continuada dos professores, com vistas a articular a relação entre teoria e prática da aprendizagem;
- Contribuir para aperfeiçoar a organização do tempo de estudo e trabalho, utilizando ferramentas *online*;
- Diagnosticar elementos que interferem no desenvolvimento das ações inerentes ao uso pedagógico das mídias na escola, estabelecer metas e aplicar estratégias para superar as dificuldades;
- Estimular o exercício da comunicação multimodal, por meio da *web 2.0* e outros recursos tecnológicos;
- Mediar as atividades relacionadas à gamificação educativa junto aos alunos;
- Promover a aplicabilidade de armazenamento em nuvens e desenvolver atividades em salas virtuais de aprendizagem.

## 5 - ESTRATÉGIAS DE DESENVOLVIMENTO DO CURSO

A formação será realizada na modalidade à distância, com uma carga horária total de 130 horas, por meio do Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA *MOODLE/SED-MS*. Terá uma duração de seis meses, prevista para o período de 22/05 à 24/11/2017. Os cursistas serão atendidos por três tutores para orientação, acompanhamento e avaliação. Ao final de cada unidade será disponibilizada uma semana para recuperação, dos cursistas que justificarem o motivo da não entrega da atividade/nota abaixo de 7,0 (sete).

O curso será desenvolvido em 06 (seis) unidades sendo cada unidade com seus tópicos de estudo. Os conteúdos trabalhados nesta formação direcionam-se para o uso das Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação incentivando à prática autônoma de estudo e autoria, inspiradas nas concepções pedagógicas de Pedro Demo.

O acesso ao conhecimento sobre este aspecto facilitará e enriquecerá o trabalho diário dos cursistas, permitindo a reflexão sobre sua capacidade de autoestudo e produção de materiais científicos, da necessidade de acompanhar as inovações na educação, redefinindo desta maneira seu planejamento habitual, de forma a proporcionar um melhor atendimento às unidades escolares sob seu acompanhamento.

A participação do cursista nas unidades é essencial para que adquira as competências e habilidades requeridas na sua atuação profissional. As atividades serão, em parte, desenvolvidas individualmente pelo cursista e, em parte, em grupo. O cursista, no decorrer das unidades, deverá observar as indicações em cada passo, atentando se a mesma se trata de uma ação individual ou coletiva.

O material escrito solicitado neste curso deve ser produzido de acordo com as normas da ABNT, com o seguinte padrão: papel branco, formato A4; com margens esquerda e superior de 3 cm, direita e inferior de 2 cm; fonte Times New Roman ou Arial tamanho 12, cor preta; espaçamento de 1,5 entre linhas; se houver citações com mais de três linhas, devem ser em fonte tamanho 10, com um recuo de 4 cm da margem esquerda e espaçamento simples entre linhas; capa, contendo identificação do NTE/CRE-9, nome completo cada participante por ordem alfabética; título da atividade, cidade e data da entrega, apresentação ou publicação.

O material didático será disponibilizado *online*, contendo: textos para leitura, exercícios/atividades para discussão e interação, materiais de estudo individual e em grupo e desafios de produção coletiva. O atendimento ao participante acontecerá através do tira-dúvidas (correio eletrônico) e telefones e outros contatos realizados pela equipe mediadora.

O professor tutor facilitará, orientará e mediará as atividades do curso, inclusive textos a serem estudados, avaliando a produção e a participação do cursista.

O cursista desenvolverá a aprendizagem autoral e produção de conhecimento, por meio de autoestudo, produção textual e atividades na *Web 2.0* individuais e coletivas.

Serão disponibilizadas 35 vagas para atender os PROGETECs de nossa jurisdição e também os professores do GEPED e GEREN da CRE-9. Receberá certificação o participante que atingir 70% de desempenho nas atividades propostas.

A avaliação será realizada em cada módulo, por meio da qualidade e coerência das discussões nos fóruns, análise dos quesitos propostos nos enunciados das tarefas e das respostas dos questionários.



## 5.1 - ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

DESCRIÇÃO DAS UNIDADES	CARGA HORÁRIA
Unidade I – Organização e gestão online do tempo de estudo	20 h
Unidade II – Planejando ações participativas na escola	20 h
Unidade III – A educação contemporânea e seus agentes tecnológicos	20 h
Unidade IV – Gamificação na educação: um novo processo de autoria na escola	20 h
Unidade V – A Web 2.0: conceitos, possibilidades, armazenamento de dados nas nuvens e autoria <i>online</i>	25h
Unidade VI - Salas virtuais de aprendizagem e autoria	25h
<b>TOTAL</b>	<b>130 h</b>

## 5.2 - CONTEÚDO E PROGRAMA DA FORMAÇÃO

### UNIDADE I – ORGANIZAÇÃO E GESTÃO ONLINE DO TEMPO DE ESTUDOS

Carga-horária – 20h

Duração – 22/05 à 12/06/2017



#### Objetivo

Promover reflexão quanto à administração do tempo, estabelecendo uma rotina eficaz e produtiva em seu trabalho.

#### Conteúdo

Organização e gestão do tempo



## Atividades propostas

### Passo 01

Realizar a leitura teórica da unidade I e em seguida desenvolver as atividades práticas.

1 - Ler as dicas do Instituto Brasileiro Coaching disponível em: <http://www.ibccoaching.com.br/tudo-sobre-coaching/coaching-carreira/a-importancia-da-organizacao-do-tempo/> Acesso 11 de Maio de 2017.

2 - Assistir o vídeo "O que é essencial para gerenciar melhor o tempo?" Disponível em: <http://exame.abril.com.br/videos/sua-carreira/o-que-e-essencial-para-gerenciar-melhor-o-tempo/>. Acesso 11 de Maio de 2017.

3 - Leituras:

Artigo: [Gestão de produtividade e organização do tempo: técnicas e ferramentas para o profissional de secretariado](#).

Dicas para organização de uma agenda on-line: [Mantenha a Organização Utilizando uma Agenda](#)

### Passo 02

1 - Atividade 01 - Tarefa: Uso da Agenda Online

Prezados cursistas, vocês deverão elaborar uma Agenda *Online* como auxílio na organização de lembretes e compromissos do seu trabalho. Como Fazer?

a) Existem ferramentas de agenda *online* e também *Apps* para celular que permitem anotar compromissos, tarefas, ações, lembretes, etc. É possível ainda sincronizar nossa agenda elaborada no computador com o *App* do celular. Como exemplo temos a Agenda do *Google* e o *Calendar Live*, ou calendário da *Microsoft*.

b) Como utilizar o *Google* Agenda? Se você possui um e-mail do *Gmail* ativo, basta entrar em [www.google.com.br](http://www.google.com.br) e depois clicar na interface fazer *login*, no canto superior direito da página do *Google*. Acesse com seu *Gmail* e senha.

c) Depois de logado clique em ferramentas do *Google*, em seguida abra a opção Agenda. Já com a agenda aberta, basta você clicar sobre a data do seu compromisso no calendário do *Google*. Digite o tema do seu lembrete/compromisso de ações do seu trabalho e clique em criar. Pronto, seu compromisso está agendado.

**d)** Agende/simule três compromissos no *Google Agenda* do computador, ou no seu celular, em três datas diferentes. Depois faça um *print* da tela de forma que apareçam os três compromissos. Recorte a imagem de forma que seja possível visualizar a agenda e os compromissos anotados.

**e)** Salve o arquivo como imagens e poste em tarefa.

**Dica:** Logo abaixo tem um tutorial em PDF, com textos e ilustrações, mostrando o passo a passo para utilizar a agenda *online*.

[Tutorial Agenda Online.pdf](#)

### Passo 03

#### 1 - Atividade 02 – Elaboração de *Slides* no *Prezi*

Caro cursista você deve elaborar um tutorial no *Prezi*, explicando como o professor pode organizar o tempo de trabalho de forma *online*. Para isso siga os seguintes passos:

**a)** Elabore um tutorial no *Prezi* para formar o professor para que ele possa agendar compromissos *online*, seja no computador ou no aplicativo móvel que eles utilizam.

**b)** Para tanto elabore um tutorial, contendo 05 a 06 *slides* no *Prezi*. Utilize o primeiro *slide* para identificar: nome do cursista, a escola/instituição e o tema. Nos demais você deve dar sugestões de uso de uma ou mais agendas *online*. Ao mesmo tempo dar dicas sobre como os professores podem fazer o agendamento dos lembretes, compromisso e tarefas nestes *Apps* e/ou aplicativos do computador.

**c)** Seus slides no *Prezi* devem conter imagens, textos, movimentos e formas/setas indicativas.

**d)** Utilize o *Prezi Slides* para elaborar seu tutorial por meio do site [www.prezi.com](http://www.prezi.com). Caso você nunca tenha utilizado este programa, acesse o *YouTube* e no campo da busca digite: Como elaborar *slides* no *Prezi*. Sugerimos um tutorial no *link* que segue:

[https://www.youtube.com/watch?v=h6ol\\_vRRxEc](https://www.youtube.com/watch?v=h6ol_vRRxEc)

<https://www.youtube.com/watch?v=NwPcG0AZIAw>

**e)** Como Postar: Após a conclusão dos *slides* salve a apresentação *online* e depois clique na aba compartilhar para gerar o *link* que você vai enviar no fórum.

**f)** Cole o *link* no fórum e explique de que forma você vai fazer a divulgação/apresentação aos professores de sua escola.

## Formas de Avaliação

Desempenho nas atividades propostas, tendo como base os critérios abaixo:

- 0,0 a 4,0 abaixo do desejável
- 4,0 a 7,0 dentro do desejável
- 7,0 a 10,0 acima do desejável

## Bibliografia para estudos

MARQUES, JOSÉ R. **A Importância da Organização do Tempo**. Portal IBC. Janeiro de 2013. Goiânia/GO. Disponível em <<http://www.ibccoaching.com.br/portal/comportamento/importancia-organizacao-tempo/>>. Acesso em: 15 de maio de 2017.

OKABE, Marcio. **Como se inscrever no Prezi Next - Nova versão do Prezi 2017**. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=h6ol\\_vRRxEc](https://www.youtube.com/watch?v=h6ol_vRRxEc)> Acesso em 11 de Maio de 2017.

OKABE, Marcio. **Prezi Next - Nova interface do Prezi 2017**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=NwPcG0AZIAw>> Acesso em 11 de Maio de 2017.

PATI, CAMILA. **O que é essencial para gerenciar melhor o tempo?** Exame.com. Fevereiro de 2015. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/videos/sua-carreira/o-que-e-essencial-para-gerenciar-melhor-o-tempo/>>. Acesso em: 15 de maio de 2017.

TUDOBBOX.COM. **Mantenha a Organização Utilizando uma Agenda**. Disponível em: <[http://www.tudobox.com/322/agenda\\_de\\_compromissos\\_como\\_usar.html](http://www.tudobox.com/322/agenda_de_compromissos_como_usar.html)> Acesso em: 15 de maio de 2017.

**Tutorial Agenda Online**. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/0BzZn56bu4cjZd2FfaWdoYzc5NEk/view>> Acesso em 15 de Maio de 2017.

VIDAL, Eliana A. B. Bertacini; ALMEIDA, Maria C. A; MANHOLER, Claudia N.; VALIN, Rosana; A.. Sirlene A. **Gestão de produtividade e organização do tempo: técnicas e ferramentas para o profissional de secretariado**. Linguagem Acadêmica, Batatais, v. 2, n. 1, p. 187-200, jan./jun. 2012. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/0BzZn56bu4cjZaUgyWIFMeTkxQmc/view>> Acesso em 15 de Maio de 2017.

## UNIDADE II – PLANEJANDO AÇÕES PARTICIPATIVAS NA ESCOLA

Carga Horária – 20h

Duração – 13/06 à 11/07/2017



### Objetivos

- Desenvolver um Plano de Ação, na perspectiva de identificar as possíveis situações que dificultam o uso pedagógico das tecnologias na sua Escola.
- Estabelecer ações e metas concretas, colocá-las em desenvolvimento e no final do curso elaborar um Memorial Reflexivo apresentando os resultados alcançados.

### Conteúdo

Pedagogia da Pesquisa-Ação

### Atividades Propostas

O Plano de Ação aqui proposto está fundamentado na concepção de pesquisa-ação conforme enfoca Antonio Carlos Gil (2002):

"A pesquisa-ação pode ser definida como um tipo de pesquisa com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo".

Neste primeiro momento você deve realizar a leitura do artigo Pedagogia da Pesquisa Ação, de Maria Amélia Santoro Franco, disponível no passo 01 desta Unidade. Em seguida elaborar o Plano de Ação, conforme modelo do formulário proposto na atividade 01. Já com as situações problemas identificadas coloque em prática as ações e estratégias elaboradas, no sentido de intervir sobre os problemas

identificados. No final do curso deverá escrever o Memorial Reflexivo apresentando os resultados do Plano de Ação, conforme modelo de documento da atividade 02.

### **Passo 01**

Leitura Essencial:

Caro cursista antes de elaborar e colocar seu Plano de Ação em prática é necessário a leitura do Artigo Pedagogia da Pesquisa Ação, de Maria Amélia Santoro Franco disponível no link <http://www.scielo.br/pdf/ep/v31n3/a11v31n3>

### **Passo 02**

Atividade 01: Plano de Ação

**1** - Realize um diagnóstico das situações - problema de sua escola, identificando até 3 (três) questões pedagógicas que têm dificultado o bom desenvolvimento das ações inerentes à utilização das tecnologias educacionais.

**2** - Elabore um Plano de Ação, contemplando de 2 (duas) a 3 (três) ações da Dimensão da Gestão Pedagógica e apresente possíveis soluções aos problemas diagnosticados. Baixe o formulário modelo disponível.

[Plano de Ação – Formulário](#)

**3** – Após a conclusão do plano de ação, postar o arquivo em tarefa.

### **Passo 03**

Atividade 02: Memorial Reflexivo

Caro cursista, no Passo 01 do Plano de Ação você identificou algumas situações-problemas e traçou estratégias com o intuito de minimizar as dificuldades que sua escola apresentava quanto ao uso pedagógico das tecnologias. Neste momento você deverá elaborar um memorial reflexivo relatando os resultados obtidos para cada ação proposta e desenvolvida, evidenciando os resultados concretos alcançados.

[Memorial Reflexivo - Formulário](#)

**3** – Após a conclusão do memorial reflexivo, postar o arquivo em tarefa.

### **Formas de Avaliação**

Desempenho nas atividades propostas, tendo como base os critérios abaixo:

- 0,0 a 4,0 abaixo do desejável

- 4,0 a 7,0 dentro do desejável
- 7,0 a 10,0 acima do desejável

### Bibliografia para estudos

FRANCO, MARIA A.S. **Pedagogia da Pesquisa-ação**. In: **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 483-502, set./dez. 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ep/v31n3/a11v31n3>> Acesso em 15 de Maio de 2017.

## UNIDADE III – A EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA E SEUS AGENTES TECNOLÓGICOS

Carga Horária – 20h

Duração – 12/07 à 09/08/2017



### Objetivos

- Reconhecer o papel da escola com seus desafios e possibilidades na sociedade contemporânea;
- Compreender as possibilidades de uso das tecnologias e sua importância no contexto educacional;
- Oportunizar a pesquisa e aprendizagem de textos multimodais por meio de recursos tecnológicos.

### Conteúdo

As diversas formas de aprender na educação contemporânea.

### Atividades Propostas

#### Passo 01

Realize a leitura teórica, em seguida resolva os questionários e desenvolva as atividades práticas.



O Brasil é o país com a quarta maior população do mundo de “nativos digitais”, jovens que cresceram seguindo de perto a expansão da internet e estão habituados às muitas transformações trazidas pela Web. Esses dados foram reunidos pela União Internacional das Telecomunicações (UIT), órgão da ONU, divulgados pelo site do G1 em outubro de 2013. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2013/10/brasil-possui-4-maior-populacao-de-nativos-digitais-do-mundo-diz-onu.html>. Acesso em 12 de Maio de 2017.

Leia os textos que seguem para aprofundar seus conhecimentos e para responder os dois questionários do módulo.

[Texto 1 – Nativos Digitais, Imigrantes Digitais \(Marc Prensky\)](#)

[Texto 2 – Multimodalidades e Leituras \(Dionísio, Vasconcelos e Souza\).](#)

## Passo 02

Atividade 01 – Questionário

Atividade 02 – Questionário

Os questionários estão inseridos no ambiente *Moodle*, com correção automática. As questões foram elaboradas sobre os dois textos sugeridos no passo 01.

## Passo 03

Atividade 3 - Socializando a Produção em *Stop Motion*<sup>1</sup>

Durante o período de estudo leia o texto II que segue no link abaixo.

Texto: [Desafio de Converter Informação em Conhecimento \(Juan Ignacio Pozo\)](#).

**a)** Após realizar a leitura e a interpretação dos textos desta Unidade, (em especial o material de Ângela Paiva Dionísio, *et al.* Multimodalidades e Leituras) e também assistir ao vídeo ([Educação: De onde viemos e para onde vamos? - Viviane Mosé](#)), os cursistas deverão formar um grupo com 3 a 4 componentes para produzir

---

<sup>1</sup> **Stop Motion** é uma técnica de animação com recursos da máquina de filmar, de uma máquina fotográfica ou do computador. Utilizam-se modelos reais em diversos materiais, sendo os mais comuns a madeira e a massa de modelar. No cinema o material utilizado tem de ser mais resistente e maleável visto que os modelos precisam durar meses, pois para cada segundo de filme são necessárias aproximadamente 24 quadros.

Os modelos são movimentados e fotografados quadro a quadro. Esses quadros são posteriormente montados em uma película cinematográfica, criando a impressão de movimento. Nessa fase, podem ser acrescentados efeitos sonoros, como fala ou música. Saiba mais em: <http://www.tecmundo.com.br/player-de-video/2247-o-que-e-stop-motion-.htm> Acesso em 12 de maio



uma animação em Stop Motion, (de 2 a 4 minutos) que se reporte ao tema “**As novas formas de aprender e ensinar na sociedade contemporânea**”.

**b)** Sua animação deve mostrar as novas formas de aprender da atualidade, de acordo com os textos lidos e também conforme suas experiências práticas. Ou seja, procure mostrar nas cenas da sua animação como é possível o aluno aprender utilizando a diversidade de recursos tecnológicos existentes no mundo contemporâneo.

**c)** No final do vídeo deve conter todas as referências utilizadas, bem como o nome do autor e os dados do curso.

**d)** Elabore o vídeo em forma de *Stop Motion* e depois de pronto poste em seu canal do *YouTube*, com um nome relacionado ao tema Aprendizagem Escolar na Sociedade Contemporânea. Acesse o link a seguir para apreender a criar um canal no *YouTube* [https://www.youtube.com/watch?v=mgb\\_tDjnJIM](https://www.youtube.com/watch?v=mgb_tDjnJIM).

**e)** Mostre o vídeo produzido aos professores de sua escola, como forma de sensibilizá-los quanto à aprendizagem com as tecnologias na atualidade.

**f)** Poste o link da animação no ambiente *Moodle*, no tópico Fórum **Socializando a Produção em Stop Motion**, contando-nos como foi a receptividade dos professores de sua escola, depois de assistir e debater o vídeo coletivamente. Assista e comente pelo menos dois vídeos dos colegas da turma.

**Dicas:** Caso encontre dificuldade para realizar a animação em *Stop Motion*, procure tutoriais no *YouTube* sobre como elaborar. Consulte também seu tutor, caso seja necessário.

## Formas de Avaliação

Desempenho nas atividades propostas, tendo como base os critérios abaixo:

- 0,0 a 4,0 abaixo do desejável
- 4,0 a 7,0 dentro do desejável
- 7,0 a 10,0 acima do desejável

## Bibliografia para estudos

DIONISIO, Angela Paiva. **Multimodalidades e leituras: funcionamento cognitivo, recursos semióticos, convenções visuais**. - Recife: Pipa Comunicação, 2014.  
Disponível em

<<https://drive.google.com/file/d/0B6uOfHYcX3doYkNmdko2ekVOMW8/view>> Acesso em 17 de maio de 2017.

GOMES, Helton S. **Brasil possui a 4ª maior população de 'nativos digitais' do mundo, diz ONU. G1: Tecnologias e Games.** Outubro de 2013. São Paulo/SP. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2013/10/brasil-possui-4-maior-populacao-de-nativos-digitais-do-mundo-diz-onu.html>>. Acesso em 17 de maio de 2017.

MOSÉ, Viviane. **Educação: de onde viemos e para onde vamos?** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dCxtvQ8ZeRM>> Acesso em 12 de maio de 2017.

POZO, Juan Ignacio. **A sociedade da aprendizagem e o desafio de converter informação em conhecimento.** Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/0BzZn56bu4cjZUGFQNTV6V0RRN1E/view>> Acesso em 17 de maio de 2017.

PRENSKY, Marc. **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais.** Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/0BzZn56bu4cjZZmRQYTdlU1R5WUk/view>> Acesso em 17 de maio de 2017.

TUTORIAIS, Vinícius. **Como Criar Um Canal Do Youtube - Atualizado 2017.** Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=mgb\\_tDjnJIM](https://www.youtube.com/watch?v=mgb_tDjnJIM)> Acesso em 12 de maio de 2017.

## UNIDADE IV – GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: UM NOVO PROCESSO DE AUTORIA NA ESCOLA

Carga horária – 20h

Duração – 10/08 à 07/09/2017



### Objetivos

- Conceituar por meio das leituras e produção colaborativa a gamificação, possibilitando a inclusão de elementos lúdicos e de jogos no processo de aprendizagem.

- Utilizar o *app duolingo*, possibilitando a aprendizagem que supere a mera reprodução de informações e conteúdos escolares.

## Conteúdo

Gamificação na Educação.

## Atividades Propostas

Assista ao vídeo inicial de abertura da Unidade IV: <https://youtu.be/FoYdhcSZ6w>.

A Gamificação pode ser um aliado na problematização e autoria do conhecimento, tendo em vista que possibilita para o ensino elementos do lúdico e dos jogos. Para maiores informações assista ao vídeo: [A falência da aula e a reinvenção da escola](#), uma apresentação do Professor Luciano Meira, um dos maiores pesquisadores em Gamificação na educação no Brasil.

## Passo 01

Leitura dos textos teóricos que servirão de subsídio para a construção da *wiki* na próxima atividade:

[Gamificação a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade.](#)

[Gamificação Aplicada à Educação Um Mapeamento sistemático.](#)

[Potencialidades das mídias sociais e da gamificação na educação a distância.](#)

[SMILE-BR aplicação de conceitos de gamificação em um ambiente de aprendizagem baseado em questionamento.](#)

(Os textos em PDF já estão postados na atividade no ambiente *Moodle*).

A Gamificação consiste na inserção de elementos dos jogos como ludicidade, interatividade, pontuação, *feedback* em tempo real, entre outros no âmbito da educação com a finalidade de melhorar a aprendizagem. Desta forma, são apresentados textos para leitura e construção de um embasamento teórico sobre estes e outros conceitos relacionados à Gamificação na educação e para a construção da *wiki*, na próxima atividade.

## Passo 02

Atividade 01: Construção de uma Wiki: Gamificação, conceitos e referências.

Construir coletivamente os conceitos mais importantes sobre *gamification* (gamificação) e gamificação na educação.

Nesta atividade, será necessária a realização de uma pesquisa com a perspectiva de construir uma *Wiki*, a partir das leituras sugeridas e outras bibliografias disponíveis sobre o tema. Os conceitos básicos estão determinados, porém outros conceitos relevantes podem ser inseridos.

Todo texto adicionado deverá ser referenciado, citando a fonte da informação.

Para a construção dos conceitos sugere-se a leitura da bibliografia indicada, bem como a pesquisa em outras fontes.

Para estruturar e organizar a construção da *Wiki* no ambiente recomenda-se a leitura do plano de aula publicado no [Clube Nova Escola sobre a utilização de Wiki na sala de aula](#).

No Ambiente *Moodle* a *Wiki* já está organizada de forma que permitirá a edição do texto pelos cursistas.

## Passo 03

Atividade 02: *Duolingo* – Um curso de idiomas gamificado.

*Duolingo* é um *App online*, que possui acesso tanto pelo navegador como por *smartphones* e *tablets*. Busca por meio da gamificação ensinar um novo idioma, ou simplesmente treinar um idioma já conhecido.

Siga os seguintes passos para realizar a atividade 01:

1 - Acessar o site: <https://www.duolingo.com/> e cadastrar-se, escolha o idioma que gostaria de aprender e a meta diária.

2 – Crie um perfil.

3 – Escolha suas preferências de aprendizagem. Você está pronto para utilizar o *Duolingo*.

4 – Sua meta é atingir 50 XP. (Esclarecer)

5 – Faça um *Printscreen* da tela utilizando o atalho *ALT+PRINT SCREEN* no teclado. Cole o *Print* no *Paint*, salve e envie no Ambiente *Moodle*.

[Tutorial Duolingo.pdf](#)

Atividade 03: *Duolingo* para Escolas

Como ferramenta integrante do *Duolingo*, existe o *Duolingo* na Escola, que permite a adição de turmas de alunos por um professor para acompanhar o progresso dos mesmos no *App*.

Siga os seguintes passos para realizar a atividade 02:

1 – Convide um professor da área de Linguagens para conhecer o *Duolingo* para Escolas e sugira que ele o utilize com uma turma de alunos.

OBS.: É necessário que o professor convidado por você faça o cadastro no *Duolingo*, conforme orientado na Atividade 1.

2 – Acessar o site <https://schools.duolingo.com/> e entre na conta do professor.

3 – Crie uma turma.

4 – Escolha o Nome da Turma e o Curso *Duolingo* (idioma).

5 – Clique em Compartilhar *Link* para esta Turma.

6 – Faça o *download* do arquivo com as orientações e entregue aos alunos.

7 – Proponha a realização de pelo menos 3 tarefas para que os alunos realizem.

8 - Obtenha o certificado.

9 – Poste o Certificado em PDF na Tarefa.

**Dica:** Consulte a biblioteca do módulo para obter tutoriais mais detalhados do *Duolingo*.

### Formas de Avaliação

Desempenho nas atividades propostas, tendo como base os critérios abaixo:

- 0,0 a 4,0 abaixo do desejável
- 4,0 a 7,0 dentro do desejável
- 7,0 a 10,0 acima do desejável

### Bibliografia para estudos

BISSOLOTI, K. NOGUEIRA, H. PEREIRA, A. T. C. **Potencialidades das mídias sociais e da gamificação na educação a distância.** CINTED- Novas Tecnologias na Educação. V. 12 Nº 2, dezembro, 2014.

BORGES, Simone de S. REIS, Helena M. DURELLI, Vinicius H. S. BITTENCOURT, Ig I. JAQUES, Patrícia A. ISOTANI, Seiji . **Gamificação Aplicada à Educação: Um**

**Mapeamento Sistemático.** In: II Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2013), XXIV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2013).

FRANÇA, R. M. REATEGUI, E. B. **SMILE-BR: aplicação de conceitos de gamificação em um ambiente de aprendizagem baseado em questionamento.** In: II Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2013). XXIV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2013)

MEIRA, Luciano. **A falência da aula e a reinvenção da escola.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gmZdjesmbto&feature=youtu.be&t=20m33s>>. Acessado em 15 de maio de 2017.

MEIRA, Luciano. **Gamificação na Educação.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-FoYdhcSZ6w&feature=youtu.be>>. Acesso em 15 de maio de 2017.

NAVARRO, G. **Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade.** Trabalho de conclusão do Curso de especialização (lato sensu) em Mídia, Informação e Cultura. CELACC/ECA – USP. 2013.

NOVA ESCOLA. **Conhecimento wiki na sala de aula.** Disponível em: <<http://rede.novaescolaclub.org.br/planos-de-aula/conhecimento-wiki-na-sala-de-aula>>. Acessado em 15 de maio de 2017.

**Tutorial Duolingo.** Disponível em: <<https://drive.google.com/open?id=0BzZn56bu4cjZTHFsSjREUXZ0dmc>> Acesso em 15 de maio de 2017.

## UNIDADE V – A WEB 2.0: CONCEITOS, POSSIBILIDADES, ARMAZENAMENTO DE DADOS NAS NUVENS E AUTORIA ONLINE

Carga horária – 25h

Duração – 08/09 à 05/10/2017



### Objetivos

- Contextualizar a Web 2.0 e as suas funcionalidades;



- Compreender as possibilidades pedagógicas destas novas interfaces de aprendizagem, os seus recursos nas diferentes áreas do conhecimento potencializando os processos de autoria e trabalhos coletivos dos estudantes.

## Conteúdo

*Web 2.0*: seu caráter potencializador e facilitador para a obtenção de conhecimento dinâmico e colaborativo

## Atividades Propostas

### Passo 01

Leia as informações teóricas, posteriormente realize as atividades práticas.

A *Web 2.0* oferece inúmeras possibilidades de uso pedagógico, dentre elas podemos destacar as pesquisas de informações por meio de textos, imagens, mapas, vídeos, músicas, uso de sistemas *html*, armazenamento em nuvens, formulários e avaliações *online*, entre outras.

Para aprofundar a leitura teórica sobre a **Web 2.0** você pode consultar o [link Significados da Web 2.0](#), entre outros disponíveis nos sites de buscas.

Contudo, aqui no curso vamos dar ênfase ao Armazenamento nas Nuvens e nas possibilidades de realizar Atividades e Avaliações *Online* com nossos alunos.

Os dados nas nuvens (ou disco virtual) têm funções de armazenamento e compartilhamento de arquivos e pastas. Existem várias opções disponíveis, algumas se destacam pelo espaço disponível e pelos serviços agregados. Dentre os mais conhecidos e utilizados temos o *Dropbox*, o *Google Drive* e *OneDrive*. Para saber suas características consulte o [link “Entenda como funciona o armazenamento de dados na nuvem”](#) entre outros disponíveis nos sites de buscas.

Leitura Complementar:

Leia o texto: [Capítulo 3 - Web 2.0 e suas ferramentas](#) do livro “Educação hoje: novas tecnologias, pressões e oportunidades” de Pedro Demo.

### Passo 02

Atividade 01: Abertura de uma pasta nas nuvens e a formação de um banco de aulas *online*.



O cursista deverá escolher uma aula significativa produzida pelos alunos, com uso das tecnologias e depois percorrer os seguintes passos:

- a) Acesse o site [www.google.com.br](http://www.google.com.br) e faça *login* com seu *gmail* e senha.
  - b) Depois de *logado* clique em ferramentas do *Google*, em seguida abra a opção *Drive*
  - c) Clique na opção *Meu Drive*, em seguida criar nova pasta.
  - d) Crie uma pasta chama **Atividade Curso \_ Seu Nome**. Depois de criada entre na pasta e clique em novo, depois em *Upload* de arquivo para subir a aula escolhida.
  - e) Já com *upload* do arquivo concluído, volte na sua pasta criada, clique com o lado direito do *mouse* sobre a pasta e escolher a opção *Compartilhar*, selecione o *link*, copie e cole no fórum. Este *link* postado por você permitirá que seus colegas da turma conheçam a aula elaborada em sua escola.
  - f) Acesse ao menos uma aula de outro cursista e faça um comentário sobre como você poderia utilizar este exemplo com os alunos de sua realidade.
- Dica:** Na Biblioteca deste Módulo tem um tutorial em PDF com textos e imagens explicando todo o processo de elaboração.

### Passo 03

Atividade 02: Criação e Socialização de Avaliação *Online* no *Google Forms* com Correção Automática

O cursista deverá elaborar uma prova no *Google Formulário* em conjunto com um professor e socializar o *link* da mesma no fórum. Portanto, oriente-se pelos seguintes passos:

- 1 - Entre no site [www.google.com.br](http://www.google.com.br) e faça *login* com seu *Gmail* e Senha. Clique na opção *Drive*.
- 2 - Para elaborar clique em *Novo*, depois em *Mais* e então abra a opção *Formulários Google*.
- 3 - Elabore a prova, iniciando por um cabeçalho que identifica o Nome do professor, Escola, Disciplina e Turma.
- 4 - Em seguida faça 05 questões de múltipla escolha. Ao menos uma pergunta deve conter 01 imagem e outra deve conter um vídeo no enunciado.
- 5 - Depois de elaborar as 05 questões clique na opção *Configurações*, na parte superior direita. Encontre a opção *Teste*, depois criar testes. Em seguida clique

em cada questão para criar a chave de correção e atribua peso 10 pontos para cada questão.

**6 –** Após elaborar aplique a mesma como teste em uma turma que o professor leciona.

**7 -** Gere o *link* da prova, copie e cole o mesmo aqui no fórum, para que possamos avaliar sua produção.

**8 -** Acesse o *link* de um colega da turma e visualize as questões elaboradas.

**Dica:** Na Biblioteca deste Módulo tem um tutorial com textos e imagens explicando todo o processo de elaboração

### Formas de Avaliação

Desempenho nas atividades propostas, tendo como base os critérios abaixo:

- 0,0 a 4,0 abaixo do desejável
- 4,0 a 7,0 dentro do desejável
- 7,0 a 10,0 acima do desejável

### Bibliografia para estudos

AGÊNCIA LEMONBLUE. **Entenda como funciona o armazenamento de dados na nuvem.** Disponível em: < <https://www.lemonblue.com.br/entenda-como-funciona-o-armazenamento-de-dados-na-nuvem/>>. Acesso em 15 de maio de 2017.

DEMO, PEDRO. **Educação hoje: “novas tecnologias, pressões e oportunidades. Capítulo 3.** Atlas. São Paulo. 2009. Disponível em: < <https://drive.google.com/file/d/0BzZn56bu4cjZNzQ2ZjFDTIZHams/view>> Acesso em 15 de maio de 2017.

SIGNIFICADOS. **Significado de web 2.0.** Disponível em: <<https://www.significados.com.br/web-2-0/>>. Acesso em 15 de maio de 2017.

## UNIDADE VI – SALAS VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM

Carga horária – 25h

Duração – 06/10 à 06/11/2017



### Objetivo

- Conhecer e utilizar salas virtuais de aprendizagem e autoria.

### Conteúdo

Salas de Aula Virtuais de Aprendizagem e Autoria

### Atividades Propostas

As salas virtuais de aprendizagem são plataformas *online* que permitem aos professores anexar arquivos, formulários, vídeos, imagens, para realização de tarefas pelos alunos. Aqui no curso vamos priorizar as atividades que instigam a produção e autoria dos estudantes, por meio das Salas de Aulas Virtuais.

#### Passo 01

Leia o material teórico e depois realize a atividade.

As Salas de Aulas Virtuais mais conhecidas e utilizadas na atualidade são: [Classroom](#) e [Edmodo](#). Clique sobre as palavras *links* para conhecer cada uma destas plataformas.

Para a realização de atividades no Curso será priorizado o ambiente [Edmodo](#), por ter acesso livre, por meio de registro de conta e estar disponível para utilização de professores, alunos e pais de todas as escolas.

#### Passo 02

Atividade 01: Inserção de Aula na Sala Virtual para a Autoria dos Alunos

Etapa do Professor:

a) Inicialmente você deve assistir os tutoriais sobre [como utilizar o Edmodo na Escola](#), disponível nos links abaixo, como também podem acessar outros materiais disponíveis na *web*:

- [Tutorial Edmodo – primeiros passos](#);
- [Tutorial Edmodo – criando conta de aluno](#);

b) Escolha um professor e uma turma de sua escola para aplicar uma atividade.

c) Tanto você quanto o professor escolhido devem acessar o site [www.edmodo.com](http://www.edmodo.com) e fazer *login*, conforme foi mostrado no tutorial.

d) Depois que o cursista e o professor possuir *login* no *Edmodo*, o cursista deve criar a turma virtual. Coloque o nome da turma, a disciplina e o assunto. Fornecer o código da turma para o professor ingressar na mesma.

e) Acesse a biblioteca do *Edmodo* e insira o roteiro da aula elaborado pelo professor.

f) Crie uma tarefa para a turma, indicando data de entrega, descrição e anexe o roteiro que se encontra na biblioteca.

Etapas do Aluno:

1 - Quando for desenvolver a aula será necessário que o aluno crie *login* no *Edmodo*.

2- O aluno deverá receber o código do grupo para se tornar membro da turma.

3 - Em seguida o aluno irá encontrar a atividade dentro da turma e deve salvar o arquivo na sua biblioteca.

4 - Para o aluno editar o arquivo deve acessar a biblioteca e abrir a tarefa correspondente pelo *Word Online*, o qual salva automaticamente a edição do aluno.

5 - Para enviar a tarefa ao professor o aluno deve clicar em entregar (*turn in*) e anexar a tarefa de sua biblioteca.

**Dica:** Após todas estas etapas cumpridas o professor pode corrigir e atribuir notas e comentários às tarefas dos alunos.

Entrega do relatório da Atividade 01

O cursista deve elaborar um relatório destas etapas para postar na tarefa do ambiente *Moodle*. Preencha o modelo disponível logo abaixo.



[Unidade VI - Formulário do relatório.docx](#)

## Formas de Avaliação

Desempenho nas atividades propostas, tendo como base os critérios abaixo:

- 0,0 a 4,0 abaixo do desejável
- 4,0 a 7,0 dentro do desejável
- 7,0 a 10,0 acima do desejável

## Bibliografia para estudos

ATELIÊ DA QUÍMICA. **Criando uma conta de aluno no Edmodo**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=A7EroCaNHO0>> Acesso em: 17 de maio de 2017.

AULA PLUGADA. **Como utilizar o Edmodo na escola (tutoriais)**. Disponível em: <<http://www.aulaplugada.com/tutoriais#filter>> Acesso em: 17 de maio de 2017.

EDMODO. **Edmodo para Professores**. Disponível em: <<https://www.edmodo.com/teachers>> Acesso em: 17 de maio de 2017.

JUNQUEIRA, Daniel. **Google Classroom é a plataforma educacional do Google para professores**. GIZMODO Brasil. Maio de 2014. Disponível em: <<http://gizmodo.uol.com.br/google-classroom/>>. Acesso em: 17 de maio de 2017.

TOMÉ, Douglas. **Edmodo: primeiros passos**. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=Ce6HK\\_xvrGc](https://www.youtube.com/watch?v=Ce6HK_xvrGc)> Acesso em: 17 de maio de 2017.

UNIVERSIA BRASIL. **15 coisas que professores e estudantes podem fazer com Edmodo**. Universia Brasil. Dezembro de 2011. Disponível em: <<http://noticias.universia.com.br/destaque/noticia/2011/12/29/898796/15-coisas-professores-e-estudantes-podem-fazer-com-edmodo.html>> Acesso em: 17 de maio de 2017.

## 6 - RESULTADOS ESPERADOS

Espera-se que ao final do curso os professores cursistas possam desenvolver uma melhor organização pessoal do tempo para os hábitos de estudo e trabalho. Modifiquem a didática utilizada no processo de ensino aprendizagem, a partir do momento que se apropriem dos conhecimentos teóricos e metodológicos sobre a aprendizagem, pesquisa e autoria.

## 7 - REFERÊNCIAS

AGÊNCIA LEMONBLUE. **Entenda como funciona o armazenamento de dados na nuvem.** Disponível em: < <https://www.lemonblue.com.br/entenda-como-funciona-o-armazenamento-de-dados-na-nuvem/>>. Acesso em 15 de maio de 2017.

ATELIÊ DA QUÍMICA. **Criando uma conta de aluno no Edmodo.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=A7EroCaNH00>> Acesso em: 17 de maio de 2017.

AULA PLUGADA. **Como utilizar o Edmodo na escola (tutoriais).** Disponível em: <<http://www.aulaplugada.com/tutoriais#filter>> Acesso em: 17 de maio de 2017.

BISSOLOTI, K. NOGUEIRA, H. PEREIRA, A. T. C. **Potencialidades das mídias sociais e da gamificação na educação a distância.** CINTED- Novas Tecnologias na Educação. V. 12 Nº 2, dezembro, 2014.

BORGES, Simone de S. REIS, Helena M. DURELLI, Vinicius H. S. BITTENCOURT, Ig I. JAQUES, Patrícia A. ISOTANI, Seiji. **Gamificação Aplicada à Educação: Um Mapeamento Sistemático.** In: II Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2013), XXIV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2013).

DEMO, PEDRO. **Educação hoje: “novas tecnologias, pressões e oportunidades. Capítulo 3.** Atlas. São Paulo. 2009. Disponível em: < <https://drive.google.com/file/d/0BzZn56bu4cjZNzQ2ZjFDTIZHams/view>> Acesso em 15 de maio de 2017.

DIONISIO, Angela Paiva. **Multimodalidades e leituras: funcionamento cognitivo, recursos semióticos, convenções visuais.** - Recife: Pipa Comunicação, 2014. Disponível em <<https://drive.google.com/file/d/0B6uOfHYcX3doYkNmeko2ekVOMW8/view>> Acesso em 17 de maio de 2017.

EDMODO. **Edmodo para Professores.** Disponível em: <<https://www.edmodo.com/teachers>> Acesso em: 17 de maio de 2017.

FRANÇA, R. M. REATEGUI, E. B. **SMILE-BR: aplicação de conceitos de gamificação em um ambiente de aprendizagem baseado em questionamento.** In: II Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2013). XXIV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2013)



FRANCO, MARIA A.S. **Pedagogia da Pesquisa-ação**. In: **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 483-502, set./dez. 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ep/v31n3/a11v31n3>> Acesso em 15 de Maio de 2017.

GOMES, Helton S. **Brasil possui a 4ª maior população de 'nativos digitais' do mundo, diz ONU**. G1: Tecnologias e Games. Outubro de 2013. São Paulo/SP. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2013/10/brasil-possui-4-maior-populacao-de-nativos-digitais-do-mundo-diz-onu.html>>. Acesso em 17 de maio de 2017.

JUNQUEIRA, Daniel. **Google Classroom é a plataforma educacional do Google para professores**. GIZMODO Brasil. Maio de 2014. Disponível em: <<http://gizmodo.uol.com.br/google-classroom/>>. Acesso em: 17 de maio de 2017.

MARQUES, JOSÉ R. **A Importância da Organização do Tempo**. Portal IBC. Janeiro de 2013. Goiânia/GO. Disponível em <<http://www.ibccoaching.com.br/portal/comportamento/importancia-organizacao-tempo/>>. Acesso em: 15 de maio de 2017.

MEIRA, Luciano. **A falência da aula e a reinvenção da escola**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gmZdjesmbto&feature=youtu.be&t=20m33s>>. Acessado em 15 de maio de 2017.

MEIRA, Luciano. **Gamificação na Educação**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-FoYdhcSZ6w&feature=youtu.be>>. Acesso em 15 de maio de 2017.

MOSÉ, Viviane. **Educação: de onde viemos e para onde vamos?** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dCxtvQ8ZeRM>> Acesso em 12 de maio de 2017.

NAVARRO, G. **Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade**. Trabalho de conclusão do Curso de especialização (lato sensu) em Mídia, Informação e Cultura. CELACC/ECA – USP. 2013.

NOVA ESCOLA. **Conhecimento wiki na sala de aula**. Disponível em: <<http://rede.novaescolaclub.org.br/planos-de-aula/conhecimento-wiki-na-sala-de-aula>>. Acessado em 15 de maio de 2017.



OKABE, Marcio. **Como se inscrever no Prezi Next - Nova versão do Prezi 2017.** Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=h6ol\\_vRRxEc](https://www.youtube.com/watch?v=h6ol_vRRxEc)> Acesso em 11 de Maio de 2017.

OKABE, Marcio. **Prezi Next - Nova interface do Prezi 2017.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=NwPcG0AZIAw>> Acesso em 11 de Maio de 2017.

PATI, CAMILA. **O que é essencial para gerenciar melhor o tempo?** Exame.com. Fevereiro de 2015. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/videos/sua-carreira/o-que-e-essencial-para-gerenciar-melhor-o-tempo/>>. Acesso em: 15 de maio de 2017.

POZO, Juan Ignacio. **A sociedade da aprendizagem e o desafio de converter informação em conhecimento.** Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/0BzZn56bu4cjZUGFQNTV6V0RRN1E/view>> Acesso em 17 de maio de 2017.

PRENSKY, Marc. **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais.** Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/0BzZn56bu4cjZZmRQYTdlU1R5WUk/view>> Acesso em 17 de maio de 2017.

SIGNIFICADOS. **Significado de web 2.0.** Disponível em: <<https://www.significados.com.br/web-2-0/>>. Acesso em 15 de maio de 2017.

TOMÉ, Douglas. **Edmodo: primeiros passos.** Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=Ce6HK\\_xvrGc](https://www.youtube.com/watch?v=Ce6HK_xvrGc)> Acesso em: 17 de maio de 2017.

TUDOBX.COM. **Mantenha a Organização Utilizando uma Agenda.** Disponível em: <[http://www.tudobox.com/322/agenda\\_de\\_compromissos\\_como\\_usar.html](http://www.tudobox.com/322/agenda_de_compromissos_como_usar.html)> Acesso em: 15 de maio de 2017.

TUTORIAIS, Vinícius. **Como Criar Um Canal Do Youtube - Atualizado 2017.** Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=mgb\\_tDjnJIM](https://www.youtube.com/watch?v=mgb_tDjnJIM)> Acesso em 12 de maio de 2017.

**Tutorial Agenda Online.** Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/0BzZn56bu4cjZd2FfaWdoYzc5NEk/view>> Acesso em 15 de Maio de 2017.

**Tutorial Duolingo.** Disponível em: <

<https://drive.google.com/open?id=0BzZn56bu4cjZTHFsSjREUXZ0dmc>> Acesso em 15 de maio de 2017.

UNIVERSIA BRASIL. **15 coisas que professores e estudantes podem fazer com Edmodo.** Universia Brasil. Dezembro de 2011. Disponível em:

<<http://noticias.universia.com.br/destaque/noticia/2011/12/29/898796/15-coisas-professores-e-estudantes-podem-fazer-com-edmodo.html>> Acesso em: 17 de maio de 2017.

VIDAL, Eliana A. B. Bertacini; ALMEIDA, Maria C. A; MANHOLER, Claudia N.; VALIN, Rosana; A.. Sirlene A. **Gestão de produtividade e organização do tempo: técnicas e ferramentas para o profissional de secretariado.** Linguagem Acadêmica, Batatais, v. 2, n. 1, p. 187-200, jan./jun. 2012. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/0BzZn56bu4cjZaUgyWIFMeTkxQmc/view>> Acesso em 15 de Maio de 2017.